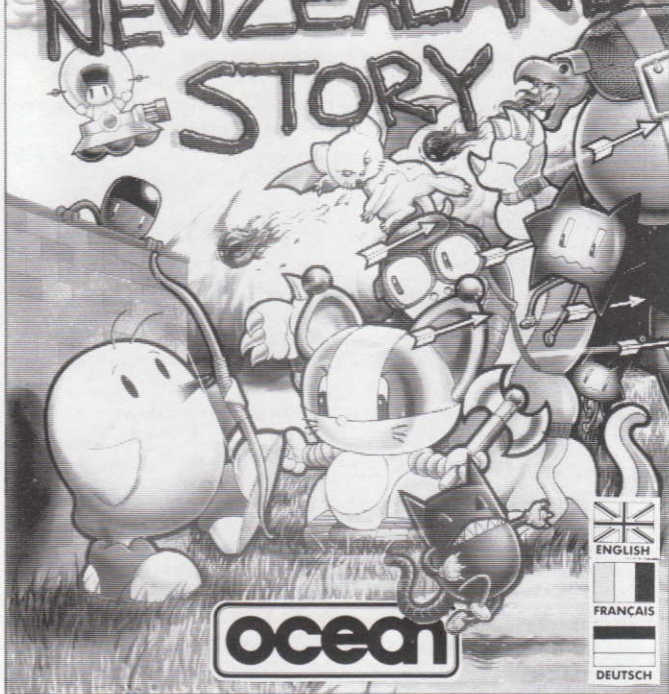


AMSTRAD CPC 464/664/6128

THE NEWZEALAND STORY

New Zealand is a peaceful place to live – if you're a KIWI, particularly in the Auckland Zoo – Tiki is as happy as can be ...

Trouble turns up in the guise of a psychotic walrus who has an enormous appetite for fresh Kiwi and kidnaps Tiki and his relatives to stock the larder!

The walrus hides his captives around the island in 20 hazardous locations but our hero escapes and sets about rescuing his buddies.

Watch the feathers fly as Tiki executes his plan, for the walrus has some very strange companions and they're out for blood.

LOADING

Cassette — CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE. then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.

(The symbol | is obtained by holding shift and pressing the @ key).

Cassette — CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User instructions Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key follow the instructions as they appear on screen.

NOTE

This game will load in a number of parts; follow on screen instructions.

Disk

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

Usual joystick options for UP, DOWN, LEFT, RIGHT and FIRE.

The keyboard controls are redefinable and the default controls are

UP – I
LEFT – J
FIRE – SPACE
DOWN – K
RIGHT – L

ESC to quit

GAMEPLAY

You control Tiki the Kiwi in his search for the release of his kidnapped friends. Initially, you are armed with just a bow and arrow, but occasionally when you kill an enemy, they may drop an item which you can retrieve and use yourself. There are many different types of items which you must discover yourself, but they vary from extra weapons to temporary invulnerability pills.

Kiwis cannot fly and you are no exception, however, you get around this by knocking/shooting creatures off their balloons, which you can then commandeer and take to the skies! Surprisingly, kiwis cannot

breathe underwater either, so you must be careful if you go swimming. Your oxygen level is shown on screen, so make sure you don't drown!

Shooting water from your mouth replenishes oxygen and can be used to pot your adversaries.

In the earlier levels, you will be shown arrows on the background which indicate the direction you must go to release the captive Kiwi on that level, but beware, on certain stages, releasing your friend alerts the Big Guardian Creature of that level, and you must first find a way of defeating it before progressing to the next level. Hint: you must allow yourself to be swallowed by the Whale so you can destroy him from the inside!

Because the various lairs of the Walrus are so well guarded, we cannot brief you further. Your techniques will develop as you play the game and each new level presents new, frantic and more original challenges!

*Note – make sure you do not waste time sightseeing as you have a limited period to complete each level.

STATUS & SCORING

On the bottom of the screen is the player's remaining lives, the score and an O_2 Oxygen meter, which decreases while the player is in the water.

The game finishes when the player's lives are exhausted or when he clears all the screens and reaches the end.

For each special item which is collected you will get 1000 points. Fruits range between 300 and 8000 points. For each enemy which is killed the score ranges between 100 and 500 points, and the big boss characters are worth 10000, 20000, 30000, 40000 and 50000 points.

HINTS & TIPS

- When in water, oxygen can be replenished by raising Tiki's head above the water – then spit by pressing fire if you want to gain oxygen quickly.
- Steal balloons by jumping on them while the baddie is still on, pushing him off.
- After a lot of practice, playing skills can be improved considerably.
- Use the duck balloon when you need speed.

THE NEW ZEALAND STORY

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return is direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Choice Software
Music converted by Jonathan Dunn
Produced by D.C.Ward

THE NEW ZEALAND STORY

La Nouvelle Zélande est un endroit où il est particulièrement plaisant de vivre – si vous êtes un KIWI, surtout si vous habitez au Zoo d'Auckland – Tiki est des plus heureux qui soit ...

Mais tout cela vient être troublé par un morse psychotique qui possède un appétit incroyable pour les jeunes Kiwis et kidnappe Tiki et ses congénères pour emplir le garde-manger!

Le morse cache ses prisonniers autour de l'île dans vingt endroits dangereux, mais notre héros parvient à s'échapper et il va tenter de délivrer ses copains.

Tiki met son plan à exécution et vous allez voir les plumes voler car le morse a de très étranges compagnons, assoiffés de sang.

CHARGEMENT

Cassette – CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

ATTENTION

Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Options levier habituelles pour HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et FEU.

Les commandes du clavier peuvent être redéfinies et les commandes par défaut sont:

HAUT	–	I
GAUCHE	–	J
FEU	–	BARRE D'ESPACEMENT
BAS	–	K
DROITE	–	L
ESC	–	Abandon du jeu

LE JEU

Vous contrôlez Tiki le Kiwi alors qu'il cherche à délivrer ses amis kidnappés. Au début, vous êtes simplement armé d'un arc et de flèches, mais de temps en temps quand vous tuez un ennemi, il peut laisser tomber un élément qu'il vous est possible de récupérer et d'utiliser vous-même. Il existe de nombreux types d'éléments différents que vous devez découvrir vous-même, ce sont peut-être des armes supplémentaires ou même des pilules vous conférant temporairement l'invulnérabilité.

Les Kiwis ne peuvent pas voler et vous ne faites pas exception; vous pouvez cependant contourner cette difficulté et, en frappant ou en tirant sur elles, faire tomber les créatures hors de leur ballon, à bord duquel vous pourrez ensuite vous envoler! Curieusement, les kiwis ne peuvent pas non plus respirer sous l'eau et vous devez donc faire attention si vous allez nager. Votre niveau d'oxygène est affiché à l'écran, à vous donc de prendre garde à ne pas vous noyer!

Vous refaites provision d'oxygène en soufflant de l'eau par la bouche et cela peut également vous servir à abattre vos ennemis.

Aux premiers niveaux, des flèches sur le fond vous indiqueront la direction à suivre pour relâcher le Kiwi prisonnier à ce niveau mais attention: à certains niveaux, la délivrance de votre ami alertera la Grande Créature Gardienne de ce niveau et vous devez d'abord trouver un moyen de le vaincre avant de passer au niveau suivant.

Un conseil: Vous devez d'abord vous laisser avaler par la Baleine afin de la détruire de l'intérieur!

Les différents repaires du phoque sont tellement bien gardés que nous ne pouvons pas vous donner d'informations supplémentaires. Vos techniques s'améliorent au fur et à mesure que vous jouez et chaque nouveau niveau vous offre des défis neufs, fous et encore plus originaux!

* Attention – Ne perdez pas votre temps à admirer le paysage car vous ne disposez que d'un temps limité pour terminer chaque niveau.

STATUT ET SCORE

Au bas de l'écran, vous trouverez affichés le nombre de vies restantes, le score et un compteur à oxygène qui diminue alors que le joueur est dans l'eau.

Le jeu finit quand les vies du joueur sont épuisées ou quand il a terminé tous les écrans et arrive à la fin.

Chaque élément spécial collecté vous permet d'obtenir 1000 points. Les fruits se situent entre 300 et 8000 points. Chaque ennemi tué vous rapporte entre 100 et 500 points et les personnages de big boss valent 10000, 20000, 30000, 40000 et 50000 points.

CONSEILS UTILES

- Une fois dans l'eau, vous pouvez faire remonter le niveau d'oxygène en élevant la tête de Tiki hors de l'eau – puis crachez en appuyant sur feu si vous voulez obtenir de l'oxygène rapidement.
- Emparez-vous des ballons en sautant dedans tandis que le méchant s'y trouve encore et en poussant celui-ci par-dessus bord.
- Une pratique très importante vous permettra de vous améliorer considérablement.
- Quand vous avez besoin d'aller vite, utilisez le ballon avec le canard.

THE NEW ZEALAND STORY

GENERIQUE

Conversion de Choice Software
Conversion Musicale de Jonathan Dunn
Produit par D.C.Ward

THE NEW ZEALAND STORY

Neuseeland ist ein schöner Platz zum Leben – für einen Kiwi, besonders im Zoo von Auckland. Tiki ist dort vollkommen glücklich...

Der Frieden ist dahin, als ein psychotisches Walroß auftaucht, das einen enormen Appetit auf frische Kiwi hat. Tiki und seine Verwandtschaft werden zum Auffüllen der Speisekammer gefangen!

Das Walroß versteckt seine Gefangenen an 20 auf der Insel verteilten, gefährlichen Orten. Doch unser Held kann entkommen und will seine Freunde befreien.

Dabei werden die Fetzen fliegen, denn das Walroß hat einige sehr starke Verbündete und die fackeln nicht lang – die wollen Blut sehen!

LADEANWEISUNGEN

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

HINWEIS

Das Programm und die daten werden in mehreren Teilen geladen – beachten Sie die Hinweise auf dem Bildschirm.

DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

Normale Joystick-Steuerung für AUFWÄRTS, ABWÄRTS, LINKS, RECHTS und FEUERN.

Die Belegung der Tastatur können Sie selbst bestimmen. Voreingestellt ist

Aufwärts – I
Abwärts – K
Nach Links – J
Nach Rechts – L
Feuern – L EERFELD

ESC zum Abbrechen

SPIELREGELN

Sie steuern Tiki, den Kiwi, und haben die Aufgabe, seine entführten Freunde zu befreien. Ihre Bewaffnung besteht nur aus Pfeil und Bogen, doch wenn Sie einen Gegner besiegen, können Sie dessen Waffe aufnehmen und selbst benutzen. Es gibt viele verschiedene Arten von Gegenständen, deren Bedeutung Sie selbst herausfinden müssen – von weiteren Waffen bis zu Pillen, die für eine gewisse Zeit unverwundbar machen.

Kiwis sind reine Laufvögel und können nicht fliegen. Sie sind da keine Ausnahme, doch können Sie diesen Nachteil umgehen, indem Sie Ihre Gegner aus den Ballons schießen oder schubsen. Dann übernehmen Sie die Kontrolle über den Ballon und fliegen davon. Leider können Kiwis unter Wasser nicht atmen, darum müssen Sie vorsichtig sein, wenn Sie schwimmen müssen. Ihr Sauerstoffvorrat wird auf dem Bildschirm angezeigt – lassen Sie ihn zu weit absinken, dann ertrinken Sie!

Mit dem Abschießen von Wasser aus Ihrem Mund füllen Sie Ihren Sauerstoffvorrat wieder auf und bekämpfen gleichzeitig Ihre Gegner.

In den ersten Spielstufen zeigen Ihnen Pfeile im Hintergrund die Richtung an, in die Sie gehen müssen, um die gefangenen Kiwis zu befreien. Doch Vorsicht – manchmal alarmiert das Befreien Ihrer Freunde die große Wächter-Kreatur des Abschnittes und Sie müssen diesen Gegner besiegen, bevor Sie zum nächsten Abschnitt vorrücken. Ein Tip: Lassen Sie sich vom Walroß verspeisen, damit Sie es von Innen zerstören können!

Weil die verschiedenen Lager des Walrosses so gut bewacht sind, können wir Ihnen keine weiteren Einzelheiten geben. Ihr Geschick wird sich im Laufe des Spiels verbessern und jeder Abschnitt bringt neue, überraschende und originellere Aufgaben für Sie.

Noch ein Tip: Verschwenden Sie keine Zeit mit großartigen Erkundungen. Sie haben für jeden Abschnitt nur wenig Zeit.

PUNKTEWERTUNG

Am unteren Bildschirmrand ist die Anzeige der verbleibenden Leben, der Punktezahl und des Sauerstoffvorrats, der abnimmt, wenn Tiki im Wasser ist.

Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler alle Leben verbraucht hat oder alle Abschnitte abgeschlossen sind.

Für jeden aufgenommenen Gegenstand erhalten Sie 1000 Punkte. Früchte bringen zwischen 300 und 600 Punkten. Besiegte Gegner zählen 100 bis 500 Punkte. Die Big Boss Gestalten sind 10.000, 20.000, 30.000, 40.000 und 50.000 Punkte wert.

TIPS UND TRICKS

- Beim Schwimmen wird der Sauerstoffvorrat aufgefüllt, wenn Tikis Kopf aus dem Wasser ragt. Drücken Sie dann auf den Feuerknopf, spuckt Tiki einen Wasserstrahl aus, wobei erheblich mehr Sauerstoff aufgenommen wird.
- Zum Kapern der Ballons springen Sie hinein. Ist ein Gegner an Bord, wird er dabei hinausgestoßen.
- Haben Sie genügend Übung, können Sie die Spielstärke erhöhen.
- Benutzen Sie die Enten Ballons, wenn Sie schnell fliegen müssen.

THE NEW ZEALAND STORY

DANKSAGUNGEN

Programmierung und Grafiken von Choice Software
Musikumsetzung von Jonathan Dunn
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward


ocean